

POKET CUDDLE WIN API 발표

한창신

INDEX

1. 게임 소개
2. 개발 일정
3. 화면 소개 및 조작 방법
4. 주요 로직
5. 게임 실행
6. Q & A

1. 게임 소개

1. 게임 소개

- 땅따먹기와 포켓몬과의 배틀을 컨셉으로, 포켓몬의 공격을 회피 및 방어 하면서 보유한 포켓몬의 스킬을 활용하여 80%이상의 땅을 모두 점령하면 승리하는 게임
- 땅을 점령하게 되면 적으로 있던 포켓몬을 보유하게 된다. 보유 시 해당 포켓몬의 고유 스킬을 사용할 수 있다.

2. 개발 일정

2. 개발 일정

일정	진행 내용
WEEK 1	<ul style="list-style-type: none">• 갈스패닉 로직 마무리 및 기획 구체화• 클래스 재설계
WEEK 2	<ul style="list-style-type: none">• 보유 포켓몬 스킬 실행 및 상호작용
WEEK 3	<ul style="list-style-type: none">• 적 포켓몬 이동 및 설계• 적 포켓몬 스킬 실행 및 상호작용
WEEK 4	<ul style="list-style-type: none">• 개발 마무리 및 디버그• UI 작업

3. 화면소개 및 조작방법

3. 화면소개 및 조작 방법

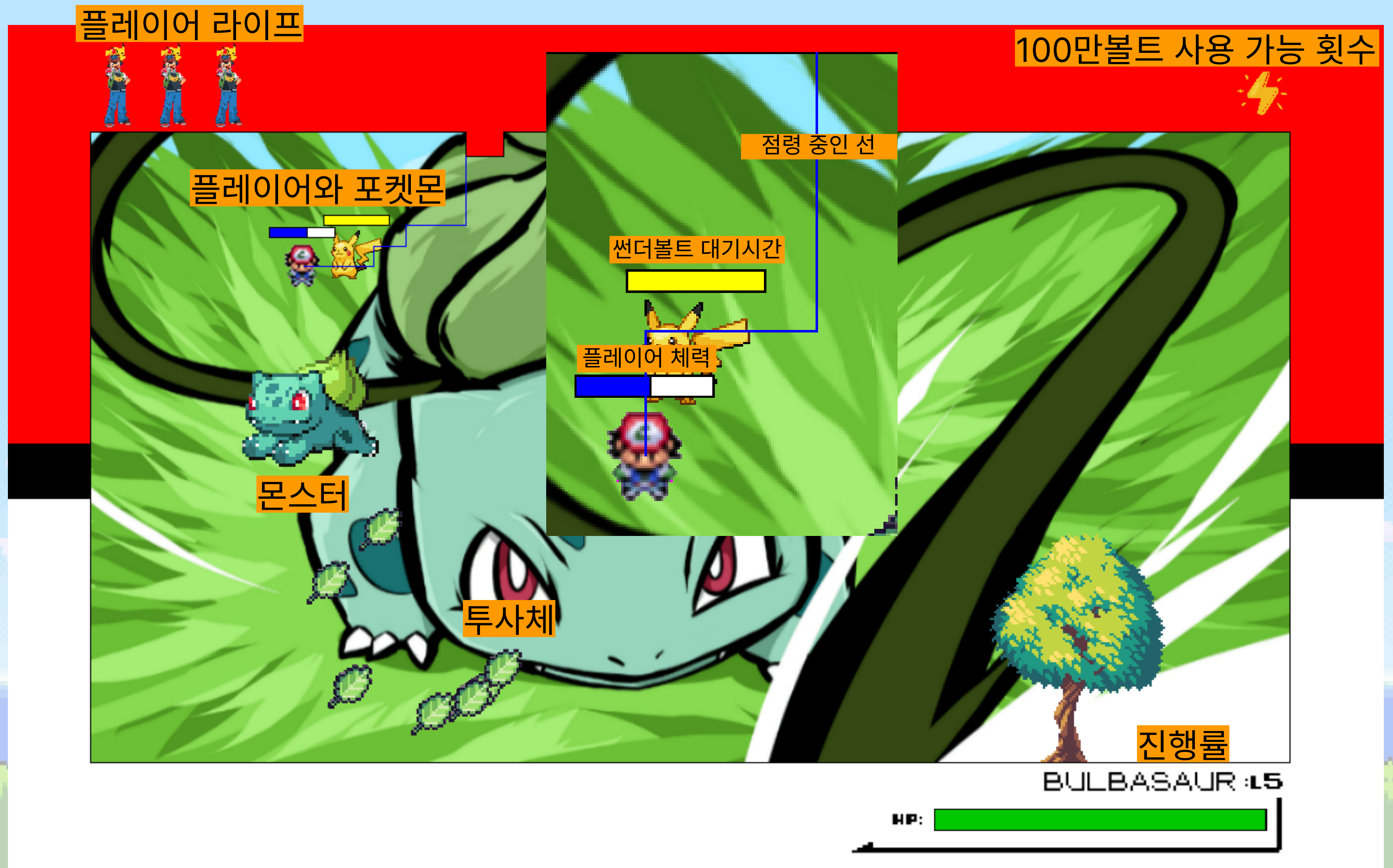
POKET CUDDLE 시작화면



원본 RED 시작화면



3. 화면소개 및 조작 방법



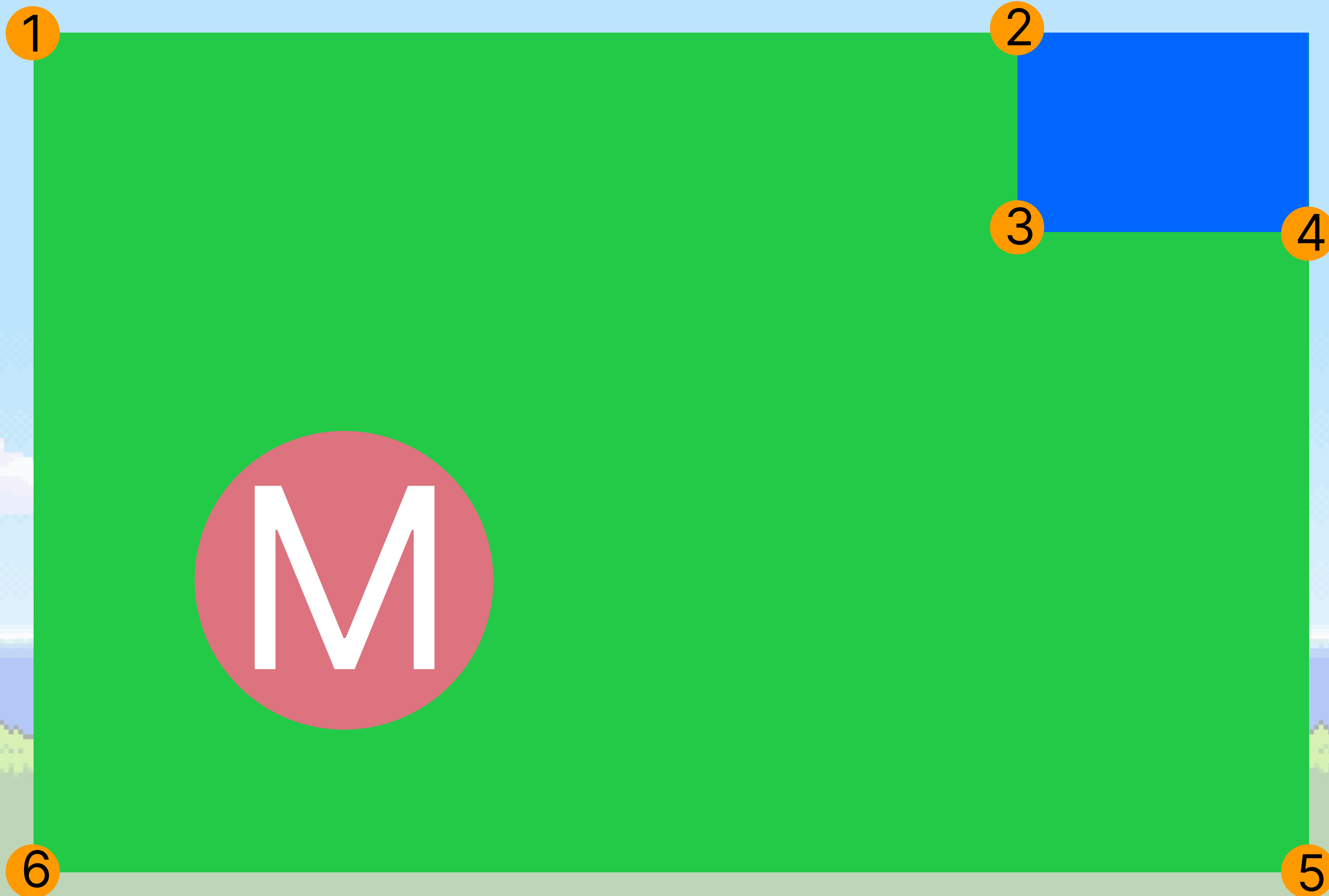
3. 화면소개 및 조작 방법

입력 키	실행 내용	
이동키	• 4방향으로 이동	
SPACE	HOLD	• 점령된 구역이 아닌 곳 이동시 점령 실행
	AWAY	• [점령 중] 빠르게 점령된 선을 타고 도망 • [점령 중X] 점령 불가 상태
SHIFT	• 플레이어 달리기	
Q	HOLD	• 피카츄 썬더볼트 충전 및 피카츄 이동
	AWAY	• 피카츄 썬더볼트 스킬 사용
R	• 피카츄 100만볼트 사용	

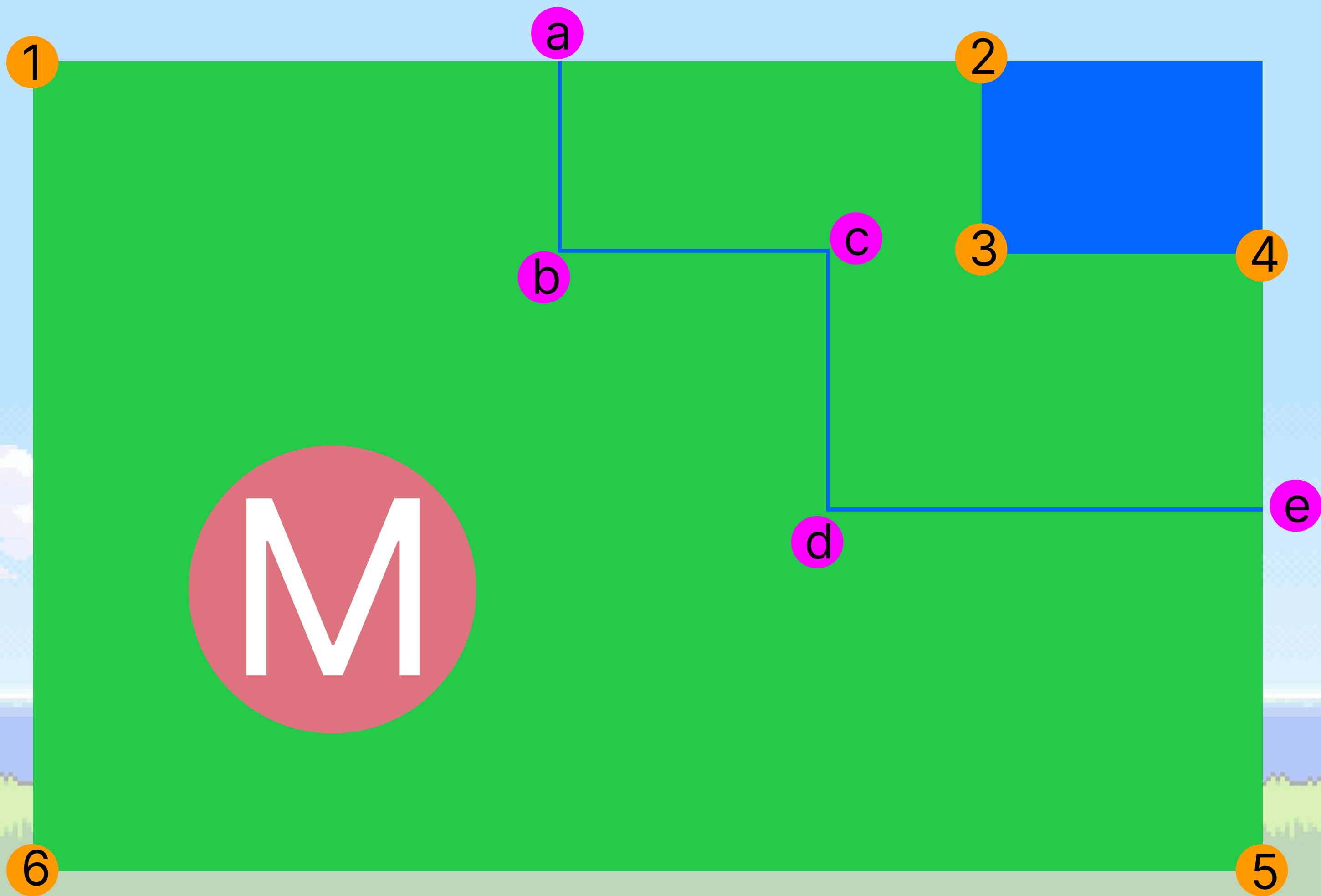
4. 주요 로직

4. 주요 로직

- Polygon은 Circular Point로 관리한다.

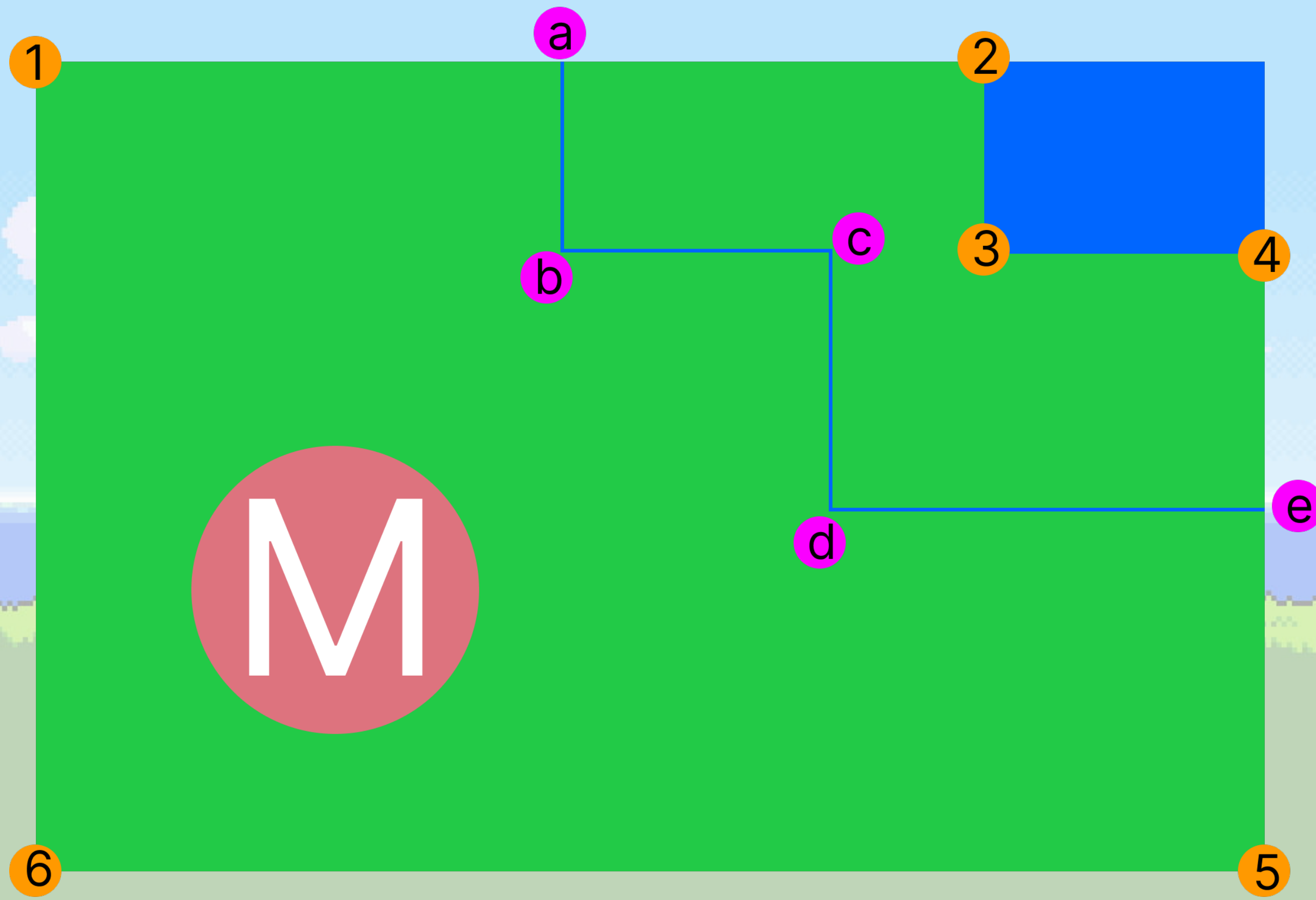


4. 주요 로직



4. 주요 로직

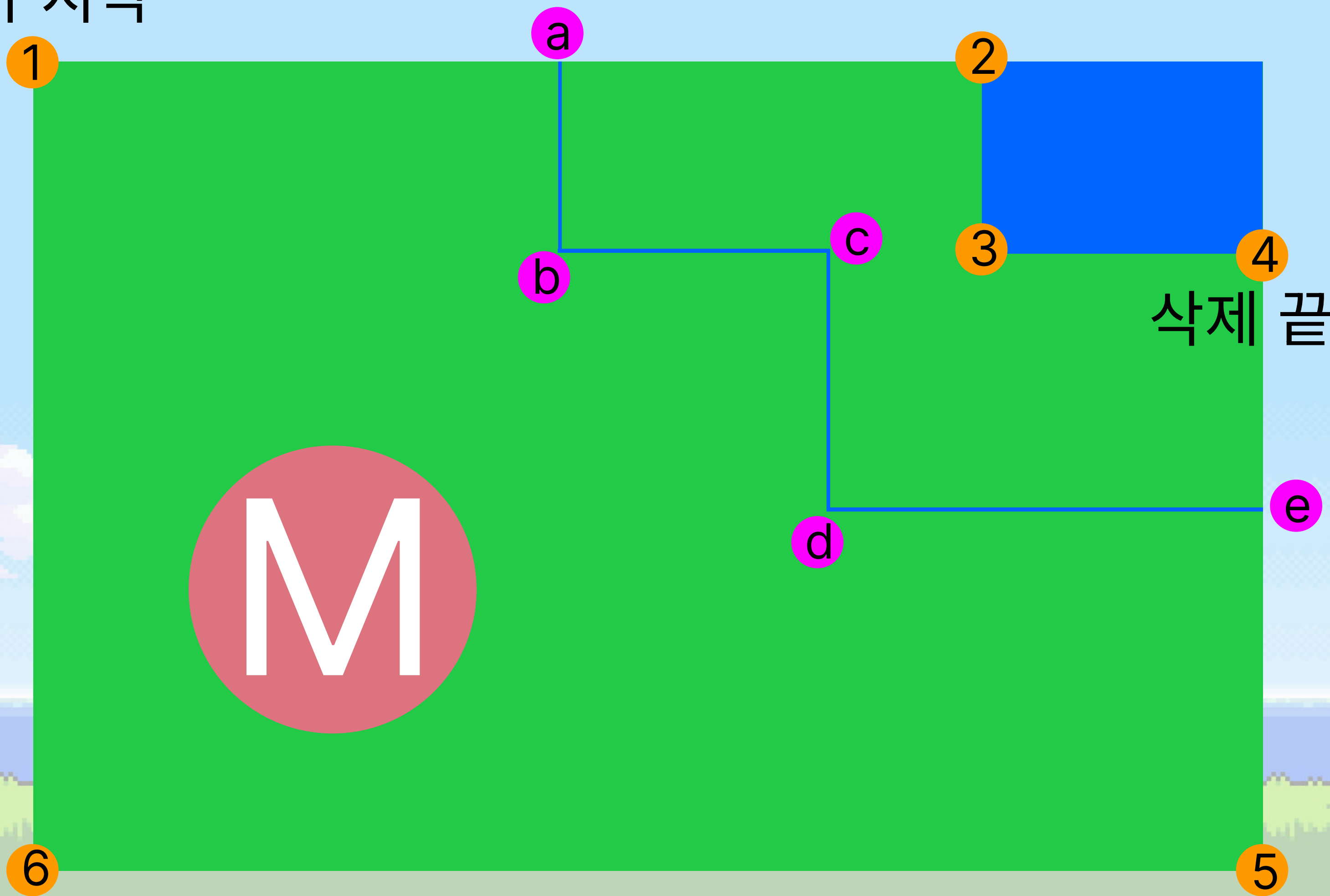
1. 삭제 시작점과 삭제 끝점을 설정한다.
2. 추가 시작점을 설정한다.
3. 시작 방향, 도착 방향에 따라 시계방향과 반시계방향을 설정한다.
4. 점령된 Circular Point에 추가/삭제한다.



4. 주요 로직

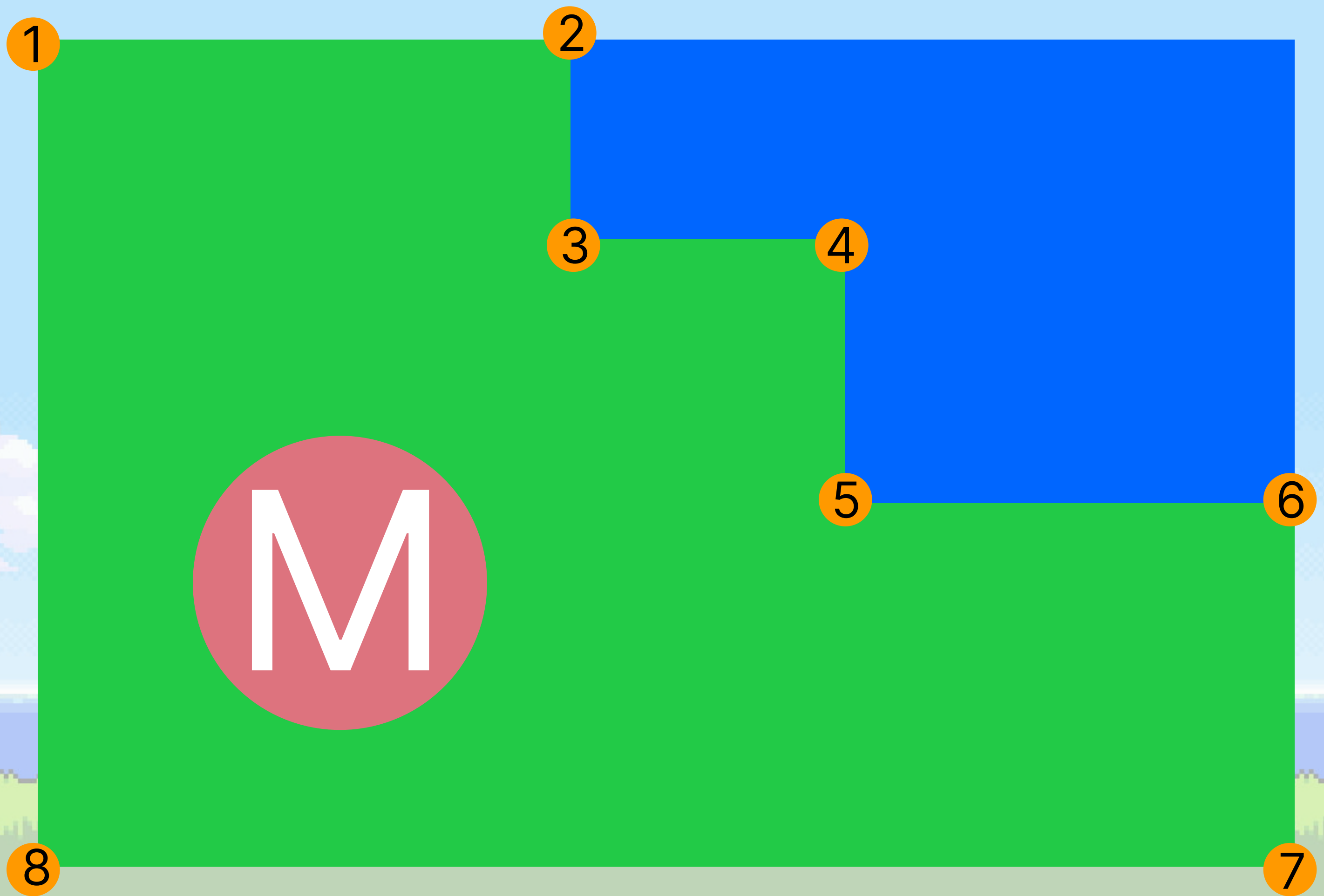
추가 시작

삭제 시작



아래 시작, 우 끝 = 시계방향

4. 주요 로직



A pixel art landscape background featuring a blue sky with white clouds, a blue body of water, and a green grassy field.

5. 게임 실행

6. Q & A